

Unidad 2.

Cambio de época: globalización, neoliberalismo y digitalización de la vida

TEMAS



2.1 Cambio de época



2.2 Digitalización de la vida



2.3 Convergencia cultural: entre lo digital, lo visual y lo popular



2.4 Educación en el entorno digital



Lecturas Básicas

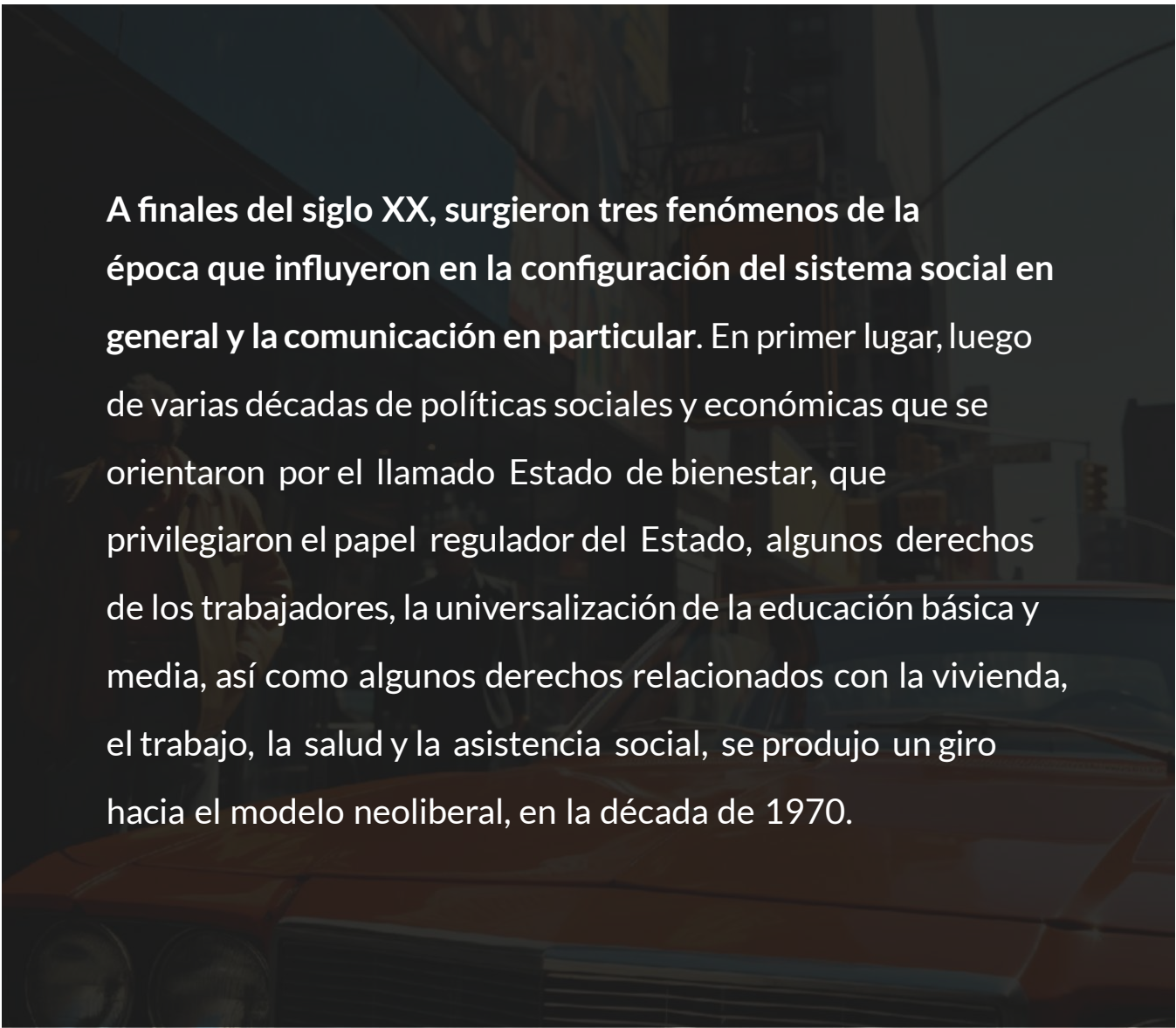


Bibliografía



Créditos

2.1 Cambio de época



A finales del siglo XX, surgieron tres fenómenos de la época que influyeron en la configuración del sistema social en general y la comunicación en particular. En primer lugar, luego de varias décadas de políticas sociales y económicas que se orientaron por el llamado Estado de bienestar, que privilegiaron el papel regulador del Estado, algunos derechos de los trabajadores, la universalización de la educación básica y media, así como algunos derechos relacionados con la vivienda, el trabajo, la salud y la asistencia social, se produjo un giro hacia el modelo neoliberal, en la década de 1970.

El neoliberalismo es una doctrina política y económica que se orienta a partir de tres principios. Primero, reformas al Estado para que este se abandone la función de garantizar derechos sociales y laborales; la idea es que este se vuelva minimalista y “eficiente”. Segundo, políticas de privatización en diversos sectores que antes eran gestionados por el Estado. Y, tercero, planes de apertura comercial que más adelante se convirtieron en Tratados de Libre Comercio (TLC). Estas condiciones retornan a las premisas básicas del liberalismo clásico, especialmente en lo que concierne a la ley de la oferta y la demanda, el egoísmo y la competencia.

El segundo aspecto refiere a la globalización, comprendida como un fenómeno planetario de carácter cultural, político, económico y tecnológico que profundiza los intercambios y flujos entre personas, grupos, poblaciones y países con el objetivo de ampliar las posibilidades de acción frente a variadas problemáticas. Se destacan las políticas sociales, el medio ambiente, la justicia, el ordenamiento económico y jurídico, la alimentación, la educación y las relaciones entre países.

Aunque es posible identificar aportes sobre esta dinámica socio-cultural y económica contemporánea en la vida contemporánea, es importante tener en cuenta que, con los años, la globalización privilegió la mundialización del mercado en su relación con las nuevas estrategias de acumulación capitalista. De esta manera, en la actualidad, la globalización está capturada por el neoliberalismo (Mejía, 2011). Este nuevo escenario tiene graves consecuencias para las sociedades con desventajas estructurales, especialmente aquellos países que han experimentado la situación colonial. Dos sectores claramente afectados por esta condición planetaria son la comunicación y la educación.

El tercer fenómeno tiene que ver con la emergencia de la revolución digital. A finales de la década de 1990, se fue generando una convergencia progresiva entre cuatro tecnologías: microelectrónica, informática, telecomunicaciones y genética (Castells, citado por Amador, 2024).

La primera y la segunda, como se explicó en apartados anteriores, tienen una larga trayectoria. Estas surgieron a partir de la experimentación de máquinas de cálculo (desde la década de 1950) y el desarrollo de chips y microchips, así como tipologías de software y hardware que hicieron posible el trabajo predictivo con información y datos. En tiempos recientes, asuntos como la automatización, el monopolio de la Big Data por parte de corporaciones internacionales y las nuevas expresiones de aprendizaje automático de la inteligencia artificial generativa (IA) desafían temas centrales para las sociedades contemporáneas, entre ellos, el conocimiento, la información, el aprendizaje, la cultura política y los derechos en la red.

Las telecomunicaciones, por su parte, trabajan en la transmisión de datos a distancia por medio de artefactos electrónicos; la tecnología IP hizo posible valiosos desarrollos en materia de telefonía móvil. Por último, la tecnología genética examina la herencia y la variabilidad de los seres humanos y no humanos por medio del análisis de los mecanismos que estructuran los rasgos hereditarios. Uno de los objetos de estudio más importantes de esta tecnología en los últimos tiempos es el genoma humano. Este ha permitido ampliar la mirada en torno a la estructura y funciones de los genes, así como en la identificación de diagnósticos y tratamientos relativos a enfermedades.

La integración de estas cuatro tecnologías hizo posible el diseño e implementación de nuevos sistemas de códigos informáticos y de nuevas formas de programación del lenguaje digital. Este es la base tecnológica y simbólica de Internet, que tiene como antecedente principal el proyecto Arpanet, una red de redes producida por las fuerzas militares de los Estados Unidos, a finales de la década de 1960. Esto sucedió en el contexto de la Guerra Fría.

Internet, en principio, tuvo usos reservados para sectores del gobierno y corporativos; sin embargo, sus creadores y gestores pronto asumieron que su masificación tendría grandes efectos las formas de acumulación capitalista. Esto teniendo en cuenta que las sociedades occidentales de finales de siglo XX transitaron progresivamente hacia el capitalismo inmaterial. Este último refiere a nuevas formas de acumulación de capital, centradas en bienes simbólicas que adquieren valor de cambio, en el contexto de la mediatización y la digitalización de la cultura.

En este contexto, también llamado cambio de época, y dados los alcances de este módulo, se presentarán algunas consideraciones sobre los fenómenos alusivos a la digitalización de la vida y sus efectos en la comunicación del siglo XXI.

2.2 Digitalización de la vida

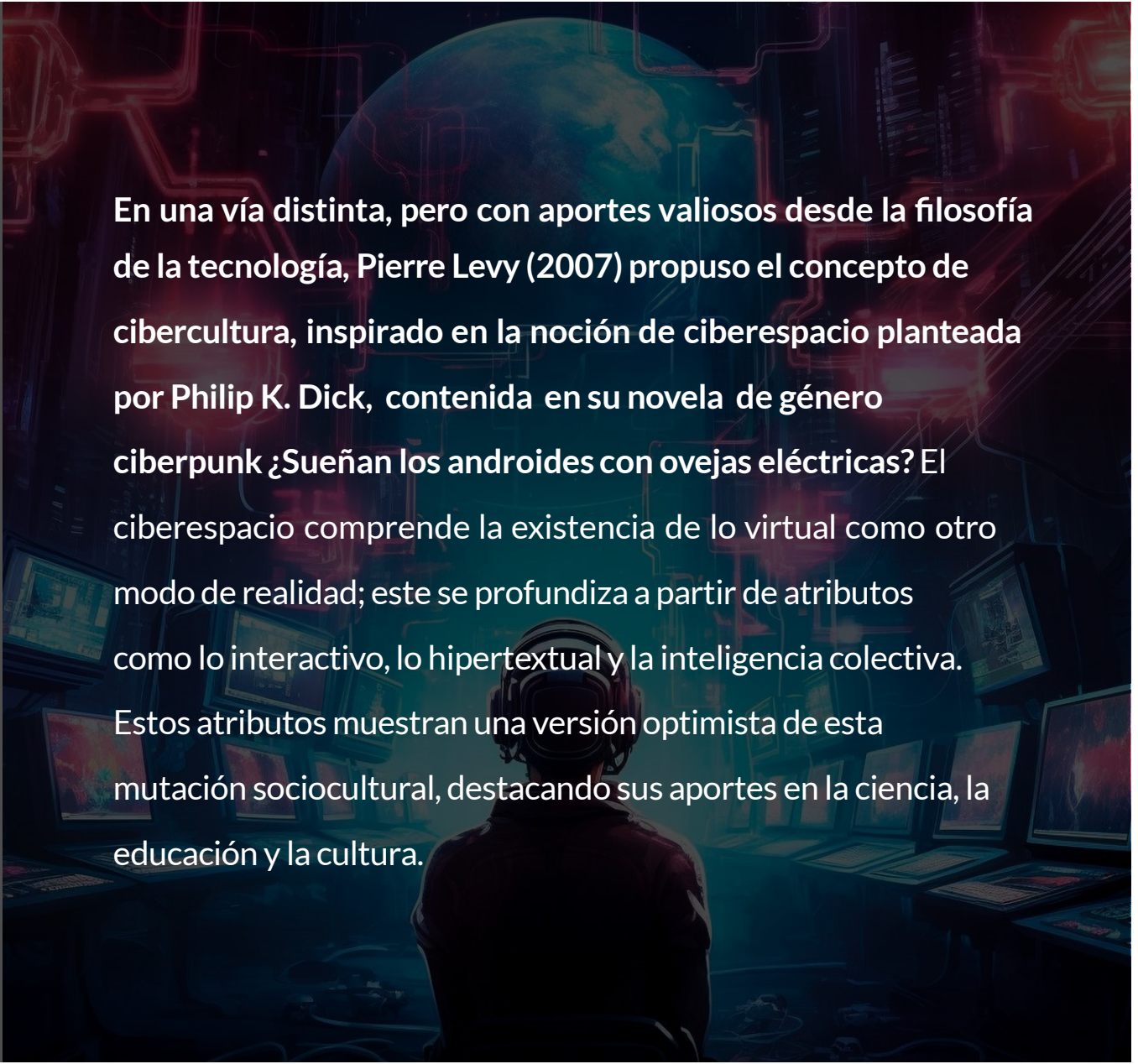
Durante las últimas dos décadas han surgido discursos celebratorios sobre la sociedad del conocimiento y el capital humano en la era de Internet. Aunque estos planteamientos hacen revelaciones importantes sobre el cambio de época, el presente módulo invita a reflexionar y problematizar este fenómeno contemporáneo, así como sus implicaciones en el ordenamiento del sistema social, las lógicas de sistema económico, el sentido de las instituciones modernas, las condiciones en las que se despliega la vida cotidiana -pantallizada e hiperconectada-, así como las funciones de la comunicación y la educación en este nuevo escenario.



Como se mencionó anteriormente, las tecnologías digitales surgieron de la convergencia entre microelectrónica, telecomunicaciones, informática y codificación genética (Castells, citado por Amador, 2024). El estudio de los aspectos técnicos de esta tecnología es importante; sin embargo, es necesario problematizar los alcances de la masificación de esta en distintos sectores de la sociedad. Esta mirada preliminar evidencia la presencia de importantes mutaciones socioculturales que se manifiestan en las sensibilidades, las percepciones, las formas de socialización y de sociabilidad, las prácticas de comunicación, así como las formas de aprender y producir conocimiento.

Este panorama, en el que estas tecnologías se ubican en las matrices culturales de la sociedad, se relacionan con algunos presupuestos expuestos por Martín-Barbero (2003). El autor colombo-español afirmó que el análisis de las tecnologías y de la comunicación, desde la década de 1990, se debe asumir desde las mediaciones más que en los medios. Se trata de transitar de los aparatos a los procesos. En esta línea de reflexión, las mediaciones son aquellos procesos que se manifiestan en los intersticios de la emisión y la recepción. Estos procesos privilegian los usos y las apropiaciones de los discursos y las textualidades, a partir de intereses, necesidades y expectativas de los actores sociales, no solo de los consumidos.

Algunos de estas ideas, articuladas con el enfoque semiótico expuesto anteriormente, fueron tenidos en cuenta por Carlos Scolari (2008). Este señaló que, desde los albores del siglo XXI, las sociedades están transitando de las mediaciones a las hipermediaciones. Estas comprenden la existencia de un tiempo-espacio en el que se ubican prácticas sociales, discursos, narrativas, personas y subjetividades. Estos elementos se producen, circulan y se apropian por medio de la comunicación digital interactiva (CDI).



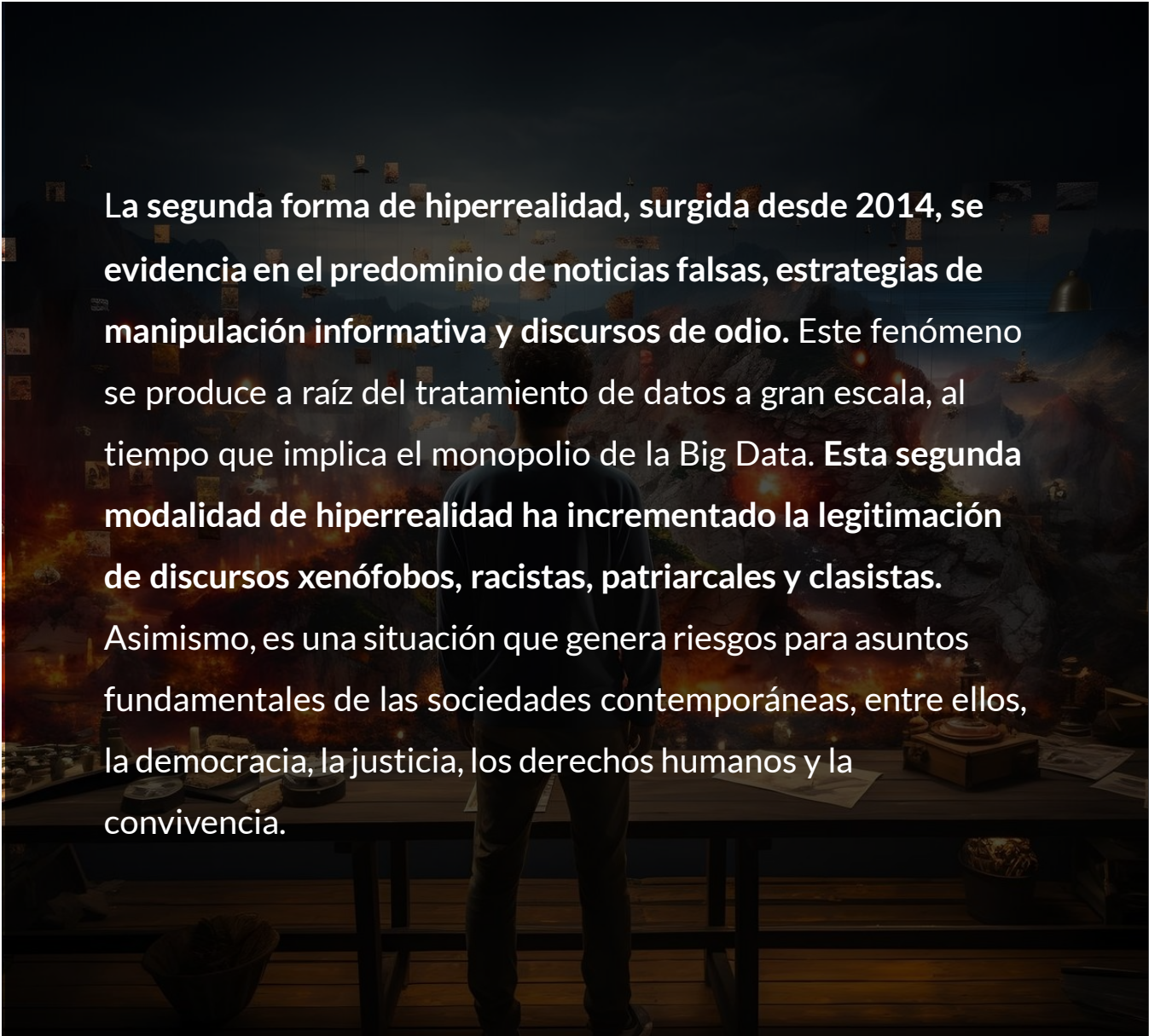
En una vía distinta, pero con aportes valiosos desde la filosofía de la tecnología, Pierre Levy (2007) propuso el concepto de cibercultura, inspirado en la noción de ciberespacio planteada por Philip K. Dick, contenida en su novela de género ciberpunk ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? El ciberespacio comprende la existencia de lo virtual como otro modo de realidad; este se profundiza a partir de atributos como lo interactivo, lo hipertextual y la inteligencia colectiva. Estos atributos muestran una versión optimista de esta mutación sociocultural, destacando sus aportes en la ciencia, la educación y la cultura.

No obstante, luego de 2010, especialmente en el tránsito de la Web 2.0 (red participativa y basada en la inteligencia colectiva) a la Web 3.0 (red semántica), se ha evidenciado que la cultura digital -o cibercultura- ha sido capturada por agentes del capital transnacional.

Esta forma de control se manifiesta en la concentración de la administración de la Big Data por parte de corporaciones internacionales y el desarrollo de modalidades de inteligencia artificial generativa (IA) en sectores como el marketing, la publicidad, las industrias del entretenimiento y el periodismo.

Algunos autores plantean que las promesas sobre la democratización del conocimiento y la información, así como el surgimiento de comunidades inteligentes conectadas por medio de la red que desarrollan innovaciones a través de estas tecnologías, son declaraciones vacías (Han, 2014). Antes bien, parecer ser que en la realidad contemporánea es posible identificar la producción de dos formas de hiperrealidad; en estas los significantes se imponen ante los significados (Baudrillard, 2011).

La primera forma de hiperrealidad refiere a mundos simbólicos, en el contexto del marketing mediático-digital, que articula bienes y servicios con estilos de vida ideales y estereotipos de género y de clase. Este modo de construir la realidad depende de la operacionalización del algoritmo web, que monetiza los contenidos publicados por millones de usuarios en las redes sociales digitales y otros medios sociales. Para Byung-Chul Han (2014), este fenómeno configura un nuevo panóptico digital.

A person stands with their back to the camera, looking at a large, glowing, abstract digital display. The display is filled with various icons, text, and a fiery, chaotic background. The person is standing behind a long wooden table that is cluttered with various objects, including a laptop, a camera, a small box, and some papers. The room is dark and filled with many small, glowing objects floating in the air, creating a sense of a complex, digital environment.

La segunda forma de hiperrealidad, surgida desde 2014, se evidencia en el predominio de noticias falsas, estrategias de **manipulación informativa y discursos de odio**. Este fenómeno se produce a raíz del tratamiento de datos a gran escala, al tiempo que implica el monopolio de la Big Data. Esta **segunda modalidad de hiperrealidad ha incrementado la legitimación de discursos xenófobos, racistas, patriarcales y clasistas**. Asimismo, es una situación que genera riesgos para asuntos fundamentales de las sociedades contemporáneas, entre ellos, la democracia, la justicia, los derechos humanos y la convivencia.

Aunque se trata de una problemática de gran complejidad, experimentado en escala planetaria, es posible identificar proyectos alternativos y críticos, desde lo digital, como los siguientes:

- **Ciberactivismo:** refiere a acciones conectivas y colectivas (digitales y cara a cara), desde actores y grupos subalternos, orientadas a la implementación de proyectos de comunicación con contenidos relativos a la denuncia, la contrainformación y la resistencia (Amador y Muñoz, 2020).
- **Periodismo digital crítico:** es una forma contracultural y contrahegemónico de periodismo, que se ocupa de investigar, producir y divulgar contenidos de interés público, a través de medios digitales, que se orientan por fuentes veraces. Buscan el diálogo social, la construcción de opinión pública y el ejercicio ciudadano.
- **Comunidades de práctica:** son colectivas de personas que se integran de manera física y/o digital con el objetivo de construir saberes, a partir de experiencias y aprendizajes colaborativos, compartidos y distribuidos.

- **Estéticas digitales:** se entienden como productos y prácticas estéticas que emergen y se expanden en el entorno digital; estos procesos promueven lo que Jacques Rancière (2008) denomina reparto de lo sensible, situación que implica nuevas interacciones entre autores y audiencias. Este tema será ampliado en el módulo dos.
- **Proyectos culturales y educativos expandidos:** plantean la articulación-hibridación de prácticas y saberes que provienen de las esferas popular, mediático, informal y formal.

2.3 Convergencia cultural: entre lo digital, lo visual y lo popular

Las experiencias anteriormente mencionadas toman distancia de la dimensión instrumental de las tecnologías digitales y priorizan los aspectos simbólicos y socioculturales de estas. Esta mirada, situada en la cibercultura crítica, asume que las prácticas sociales relacionadas con las tecnologías digitales adquieren otros modos de agencia en el marco de la denominada convergencia cultural. Este concepto refiere a la articulación entre la cultura digital, visual y popular.





La cultura digital, como se ha explicado, refiere a formas de sistematización, producción y difusión, que operan a partir de los atributos de las tecnologías digitales, pero también de posicionamientos y actitudes éticas, estéticas y políticas, cuyos criterios fomentan la producción, reproducción y modificación de la cultura.

La cultura visual comprende la construcción social de la mirada, a partir de gramáticas y dispositivos visuales que producen, reproducen y transforman las percepciones y los significados. En el contexto mediático-digital contemporáneo es evidente la transversalidad de la imagen en la vida social y cultural. Esto hace posible mirar -o configurar modos de ver- (Berger, 2002) que adquieren resonancia en el marco de nuevos procesos y prácticas como las realidades virtual y aumentada, los videojuegos online de nueva generación, las simulaciones y los hologramas, así las nuevas formas de representación en la interfaz de la Web 3.0.

La cultura popular, como se explicó en el apartado anterior, comprende manifestaciones de autorrepresentación de grupos históricamente subordinados. Los procesos, prácticas y proyectos que surgen de estas expresiones, además de tomar distancia de la cultura hegemónica, invaden y debilitan los referentes simbólicos de la dominación, a partir de lo extraordinario y lo cotidiano (De Certeau, 2007, citado por Amador y Muñoz, 2020).

De esta manera, la convergencia cultural no es una suerte de ampliación de la convergencia tecnológica o mediática, promovida por los organismos internacionales. Se trata de una serie de procesos de carácter material y simbólico que se extienden en los intersticios de estas tres manifestaciones de la cultura. **La convergencia a la que se alude también desestabiliza la relación entre las tecnologías dominantes, las prácticas comunicativas y las dinámicas de las audiencias.** Tiene en cuenta, además, el flujo de los contenidos en sus diversas expresiones, las formas comunicacionales, el funcionamiento de las redes y los canales y las redes, así como el carácter portable de estos dispositivos.

Por otro lado, las perspectivas críticas en relación con estas tecnologías se están dirigiendo hacia proyectos de tipo hipermedial y multimodal que favorecen la producción, distribución y transformación de narrativas complejas. Estas buscan llegar a nuevas audiencias y propiciar diálogos, negociación de saberes y procesos de cocreación, desde lo relacional, que contribuyan a la construcción de democracia y ciudadanía crítica. Las narrativas complejas refieren a cuatro textualidades:

- **Hipertexto:** es un hiperdocumento que hace posible producir, enlazar y distribuir contenidos a partir de diversas fuentes de datos.
- **Multimedia:** es un sistema de contenidos que emplea medios de expresión digitales o físicos comunicar mensajes de distinta índole.
- **Hipermedia:** (hipertexto+multimedia) refiere a una narrativa incorporada en una interfaz que hace posible la composición multimodal entre usuarios.

- **Narrativas transmedia:** comprenden relatos interactivos, relacionados con historias, biografías, películas, videojuegos, historietas, fanzines, relatos cotidianos y/o tramas políticas, que se reparten y expanden en distintos soportes, géneros y/o plataformas.

Tomado de Amador y Muñoz (2022) con ajustes.

Como se explicó, estas perspectivas críticas también reconocen que las tecnologías digitales contienen tres dimensiones: la técnica, la simbólica y la social. La dimensión técnica comprende los atributos del artefacto, la interfaz o el sistema que constituye la TIC digital; tiene en cuenta funciones operativas e instrumentales que permiten su uso en contextos específicos.

La dimensión simbólica se asume como el conjunto de entramados de signos y textualidades que integran no solo su sistema operativo, en términos de la programación digital, sino también los lenguajes de tipo sonoro, lingüístico, visual y audiovisual que se decodifican a través de las interfaces. Estos lenguajes, configurados de múltiples modos semióticos, tienen influencia en los sistemas de representación y significación de las audiencias, así como en sus aprendizajes.

Por último, la dimensión sociocultural contiene discursos y prácticas que la sociedad produce y reproduce, pero que también transforma, en relación con las tecnologías y medios digitales. Es decir, esta dimensión abarca los regímenes de la mirada que se producen socialmente, así como los discursos y prácticas que se instalan en torno a lo digital. Lo sociocultural tiene efectos en los modos de socialización, las subjetividades, las sensibilidades las prácticas políticas y las formas de acceder al conocimiento y la información.

2.4 Educación en el entorno digital

A partir de este recorrido por estas transformaciones epocales, condicionadas -no determinadas- por la presencia de este ecosistema mediático-tecnológico en la vida social, es importante analizar sus implicaciones en la educación y la pedagogía. Se trata de problematizar los efectos de este entorno, caracterizado no solo por la presencia de nuevos medios de comunicación, sino por formas de convergencia tecnológica, digital y cultural que reconfiguran los modos de pensar, aprender y producir conocimiento.



En esta línea de reflexión, más allá de asumir los medios y las tecnologías digitales como instrumentos que se emplean para legitimar los modelos de enseñanza bancarios y disciplinarios, esta perspectiva crítica sobre la digitalización de la sociedad propone repensar las prácticas educativas a partir de tres aspectos:

- Desde un horizonte crítico de la educación, que tenga en cuenta perspectivas clásicas y contemporáneas de las pedagogías críticas y sus posibilidades de diálogo y articulación con teorías y experiencias recientes, que integran el conocimiento formal e informal con las mediaciones digitales.

Se destacan: aprendizaje invisible, ubicuo y transmedia; educación expandida e interactiva; edupunk, aula invertida y conectivismo; y enfoque multimodal de enseñanza y alfabetizaciones múltiples (mediática, digital, informacional, multimodal) (Amador, 2024).

- La necesidad de implementar alfabetizaciones culturales que vayan más allá del transmisionismo y el instruccionismo. Estas otras formas de objetivar y comprender el mundo natural, físico y social, desde los entornos educativos, aportan alternativas claves para que los estudiantes desarrollen capacidades que les permitan leer la realidad de manera crítica y actuar sobre esta. Una opción para avanzar en este objetivo es el trabajo con distintos modos semióticos.

Los modos semióticos comprenden sistemas de signos que hacen posible a las personas representar la realidad y participar en procesos y prácticas de comunicación. Estos sistemas se pueden dividir en tres: cara a cara, análogos y digitales. En los primeros se destacan los gestos, las miradas y las prácticas corporales; en los segundos, los modos alfabéticos y numéricos, los sonidos, las imágenes y lo audiovisual; y en los terceros, se incluyen todos aquellos sistemas de signos que puedan ser mediatizados y digitalizados.

Estos últimos tienen en cuenta las formas digitales de los dos primeros, así como regímenes sígnicos asociados con la producción estrictamente digital, por ejemplo, las estéticas digitales, los lenguajes de programación y los modelos predictivos procedentes de la IA.

- El trabajo pedagógico con textos o narrativas complejas como aporte a la construcción de otros conocimientos y capacidades. Se destaca el trabajo pedagógico y didáctico a través de textos como el hipertexto, la multimedia, la hipermedia y la narrativa transmedia.



De acuerdo con este recorrido sobre la educación en el entorno digital, **es posible concluir parcialmente que esta perspectiva busca integrar lecturas críticas, en torno a las implicaciones de este fenómeno en la vida social, y particularmente en la educación, con los planteamientos y propuestas de la pedagogía crítica.**

Esta articulación entre un enfoque crítico de la educación en el entorno digital y las pedagogías críticas plantea varios desafíos: la reconfiguración de las prácticas educativas en tiempos de cultura digital; el análisis crítico permanente de las implicaciones pedagógicas y didácticas de las tecnologías digitales y los contenidos que se producen, circulan y se consumen en la vida cotidiana, especialmente por los educandos; los alcances y límites de los textos complejos - hipertexto, multimedia, hipermedia y transmedia- en la formación de los estudiantes; y la construcción permanente de criterios y estrategias que fomenten alfabetizaciones múltiples, desde lo digital, lo mediático y multimodal. En el siguiente módulo se analizará las implicaciones de este enfoque en el campo de EPP.

Digitalización de la vida social



Las tecnologías digitales no son ni buenas ni malas, ni neutrales (Castells, 2003).



Son un nuevo *pharmakon* (Levy, 2007).



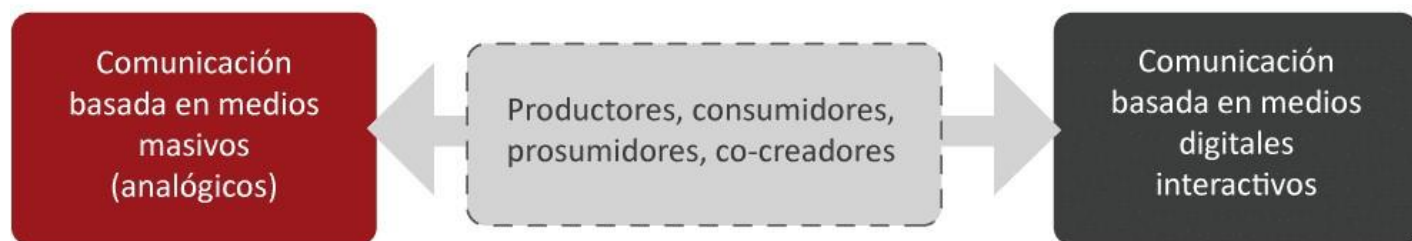
Interdependencias entre sociedad, cultura y técnica: entornos socio-técnico-culturales (Levy, 2007).



Atributos: Lenguaje digital, interactividad, hipertextualidad, multimedialidad, multimodalidad y reticularidad (Scolari, 2008).



Tensión entre las promesas de la democratización de la información y el control psico-bio-tecno-político (Han, 2015).



Esquema 2: Digitalización de la vida social. Fuente: elaboración propia

Lecturas Básicas

- Han, B-Ch. (2014). Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder. Herder.
Capítulos: La crisis de la libertad, Poder inteligente, Biopolítica, El Big Brother amable y El capitalismo de la emoción.
<https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-de-buenos-aires/psicologia-del-trabajo/chul-han-b-psicopolitica-neoliberalismo-y-nuevas-tecnicas-de-poder/62200339>
- Scolari, C. (2008). Hipermediaciones. Hacia una teoría de la comunicación digital interactiva. Gedisa. Capítulo 2.
<https://fhu.unse.edu.ar/carreras/comunicacionymedios/Libro-Scolary.pdf>

Bibliografía

Recursos bibliográficos

- Amador, J. C. y Muñoz, G. (2018). Comunicación-educación en Abya Yala: lo popular en la reconfiguración del campo. Revista Nómadas (49), 47-67.
DOI:10.30578/nomadas.n49a3
- Baudrillard, J. (2011). *Crítica de la economía política del signo*. Siglo XXI. De Certeau, M. (2007). *La presa della parola e altri scritti politici*. Meltemi.
- Han, B. (2021). *Infocracia. La digitalización y la crisis de la democracia*. Taurus.

- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Hacia una teoría de la comunicación digital interactiva*.

Gedisa. Capítulos 2 y 3.

[https://fhu.unse.edu.ar/carreras/comunicaciony
medios/Libro-Scolary.pdf](https://fhu.unse.edu.ar/carreras/comunicacionymedios/Libro-Scolary.pdf)

Fuente imágenes

- Freepik. (s/f). Freepik. Recuperado el 22 de julio de 2024, de <https://www.freepik.com/>

Créditos

Autor de contenido:

Juan Carlos Amador-Baquiro

Postdoctor en Ciencias Sociales, Doctor en Educación, Magíster en Educación y Licenciado en Ciencias Sociales. Su experiencia investigativa se centra en los campos de la comunicación y la educación, especialmente en temas de memoria, paz y reconciliación.

jcamadorb@udistrital.edu.co



UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
Acreditación Institucional en Alta Calidad



Comité institucional de
PlanEsTIC - UD
y educación virtual

Virtualizado por:

<https://planestic.udistrital.edu.co/>

planesticud@udistrital.edu.co